

OLD DRAGON – Demon's Crest

"Lendas dizem que o mundo fora dividido em dois - o reino dos Humanos e o reino dos Demônios. Um dia, seis pedras mágicas caíram do céu no reino dos Demônios. Cada pedra tinha gravado o nome de cada um dos elementos que representavam - Fogo, Terra, Ar, Água, Tempo e Céu. Logo os Demônios começaram a lutar pela posse dessas cristas mágicas e o reino irrompeu numa guerra civil. Finalmente, o Demônio Vermelho derrotou todos os outros e coletou cinco joias. Não satisfeito com as joias do Fogo, Terra, Ar, Água e Tempo, ele desafiou o Dragão-Demônio pela joia do Céu. O Demônio Vermelho exterminou o Dragão e adquiriu a joia do Céu, mas o preço da vitória fora alto: seus ferimentos eram graves. Um demônio conhecido como Phalanx abateu-o no momento de fraqueza, tirando vantagem de seu estado moribundo, roubou-lhe todas as joias e assim declarou-se todo-poderoso para reger o mundo dos Demônios e o dos Humanos..."

Essa é a premissa do jogo **DEMON'S CREST**, lançado pela **CAPCOM** em 1994 para o console **Super NES (Nintendo)**. A proposta deste artigo é oferecer um cenário de campanha, juntamente com a criação de personagens demônios, para o sistema **OLD DRAGON** da editora **Redbox**.



Uma campanha utilizando o cenário e o enredo seria uma adaptação que seguiria o gênero da Fantasia Medieval, mas com algumas diferenças temáticas, como a luta pela supremacia e a ausência de valores morais - os demônios são famosos por sua ética de "faze o que tu queres". O cenário oferece a opção inusitada para os jogadores: a chance de interpretarem Demônios numa dimensão acessível à nossa. A disputa pelo poder engendrada pelas falanges demoníacas sugere diversas situações de aventuras: intrigas, alianças, traições, barganhas, batalhas e até guerras - o que forçaria o uso de todo tipo de regra opcional disponível. Objetos Encantados, poções, e muita magia também seriam recursos constantes na Campanha.

Este cenário exigiria um Mestre de Jogo mais experiente, posto que as regras para construir personagens Demônios diferem muito da construção de personagens aventureiros elfos, anões, etc. O "demônio iniciante" (isto é, de nível 1) é bem mais poderoso que o Homem de Armas humano com 18 em todos os atributos e uma espada bastarda nas mãos - o que pode desequilibrar a partida em algum ponto.

Desse modo, Lordes-Demônios terríveis acima do 20º nível são deuses perversos capazes de enfrentar sozinhos os exércitos humanos.

Para o suporte do cenário, convém ler os suplementos *Equipamentos*, *Perícias e Combate*, disponíveis de graça no site da **Redbox**, [neste endereço](#). Também seria interessante o Mestre de Jogo ter experiência com suplementos de outros RPGs que tratem de magia e campanhas de fantasia, como o GURPS Magia e o Grimório, Kult, In Nomine e outros rpgs de horror como fonte de ideias e informações detalhadas.

Capítulo I – Cenários de Campanha

Nesta adaptação para OLD DRAGON existem duas possibilidades de cenário: uma em que os jogadores representam demônios, no Reino Demoníaco; e outra em que os jogadores representam os aventureiros típicos de fantasia no Reino Humano – humanos, elfos, anões sendo guerreiros, magos, clérigos etc., enfrentando esporádicas ameaças demoníacas. Os dois Reinos são paralelos, como se fossem duas dimensões vizinhas. Caberá ao Mestre de Jogo definir se há tráfego entre ambas.

É possível, ainda, fazer uma combinação dos dois cenários. Neste caso, caberá ao Mestre de Jogo considerar algumas ideias:

REINO DEMONÍACO

Este tipo de campanha reflete mais fielmente o jogo Demon's Crest – os jogadores montam personagens que são demônios, seguindo um conjunto bem específico de regras, e entram em jogo na luta pela supremacia do Reino Demoníaco.

Na campanha com demônios, a temática é a da disputa pelo poder: não há benevolência, heroísmo, amizade ou compaixão – as palavras-chave de uma partida de Demon's Crest para Old Dragon são honra, orgulho, poder e individualismo. Se há companheirismo entre demônios, é por mero interesse condicional e momentâneo – alianças são feitas para facilitar a busca individual pelo enriquecimento ou conquista. Aliados são dispensáveis assim que a ocasião permitir.



Esta campanha pode criar muitas situações violentas e incomuns em partidas de fantasia, com demônios entrando em confrontos implacáveis e destruidores contra seus compatriotas, lutando com selvageria e sanguinolência, algumas vezes, até de modo suicida. Será comum os jogadores lutarem entre si, ou pelo menos agirem competitivamente o tempo todo durante a partida – e divertirem-se muito com isso, já que esta é a essência temática da campanha com demônios.

Os jogadores devem criar seus demônios seguindo as regras específicas sugeridas neste artigo, e, caso o Mestre deseje, pode realizar as devidas alterações para adaptar ao seu estilo.

Sugestões de subtipos de campanhas:

- a) **A busca pelas Cristas Mágicas** – como no jogo de Super NES, os jogadores estão vasculhando o reino demoníaco em busca das joias que caíram do céu, na intenção de juntá-las para obter poder absoluto. Esta campanha é a mais fácil de conduzir, pois segue o *plot* original. Muitos ganchos para situações de conflito, intrigas e uso de habilidades. Sem contar nos combates, porque, assim que encontrem uma das Cristas Mágicas, talvez ela já esteja nas mãos de um ser mais poderoso!

- b) **Bucha de canhão** – os jogadores são fiéis lacaios (forçados ou não) de poderosos Lordes-Demônios, agindo em missões perigosas e absurdas, para a manutenção da base de poder de seus mestres. Cada jogador teria seu patrono lorde, disposto a defendê-lo em meio a uma série constante de estratagemas e intrigas, muitas vezes, com resultados fatais.
- c) **Guerra dos tronos malditos** – nesta campanha, os jogadores são os próprios Lordes-Demônios, agindo nos bastidores e na prática, tentando derrubar inimigos e anexar seus territórios em busca de acúmulo de mais poder e arregimentação de mais integrantes para seus exércitos. Talvez seja o tipo de campanha mais longo e desafiador.
- d) **Arena** – os jogadores são demônios escravizados por conta de alguma punição, ou por terem sido capturados por inimigos, e são forçados a lutar por suas vidas em arenas que oferecem combates intermináveis, entretendo, ao mesmo tempo, seus captores e uma plateia sádica. Boa opção para experimentar as regras do cenário em uma aventura que seja uma sessão de pancadaria.

REINO HUMANO

Nesta campanha, os jogadores são aventureiros típicos, vivenciando suas façanhas até o momento em que as forças das trevas entram em contato com seu mundo, na forma de espíritos, Liches e demônios. Os personagens-jogadores podem entrar em contato umas poucas vezes com seres demoníacos vindo do Reino paralelo que talvez tenham sido banidos para o Reino Humano. Neste caso, os demônios encontrados seriam grandes vilões por trás de aventuras longas e difíceis, servindo como os “últimos chefes” da partida, oferecendo grande desafio e recompensas. Os demônios não revelariam nada sobre sua terra natal, principalmente por acharem que este conhecimento não convém aos mortais.

Este estilo de campanha é mais cooperativo, e suas aventuras não seriam distintas daquelas escritas para o clássico Dungeons & Dragons. A única diferença prática poderia ser a aparição incidental (e rara) de um ou mais demônios em episódios, talvez invocados por poderosos magos, criando mistério e dúvida sobre as reais capacidades dos heróis.

Sugestões de subtipos de campanhas:

- a) **O Conjurador:** um poderoso e temido Mago descobre um livro banido que dá a receita completa de invocar demônios ameaçadores do Reino Demoníaco. Ele pode conseguir, ou apenas tentar; nesse meio tempo, os personagens podem realizar uma verdadeira busca para encontrá-lo e destruir o livro – mandando o demônio de volta.
- b) **O Exilado:** um demônio de poder razoável foi banido do Reino Demoníaco, e só quer viver dentro de seus termos no Reino Humano. Ele pode estar cometendo diversos crimes, ou talvez só esteja se preparando para reinar sozinho sem a interferência de seus irmãos – o que chama a atenção de heróis dispostos a devolvê-lo ou simplesmente destruí-lo.
- c) **O Batedor Maldito:** um demônio (ou grupo de demônios) mediano foi enviado para o Reino Humano com o objetivo de pesquisar territórios, mais ou menos como fizeram alguns países na época das colonizações. Em certo momento, ele entra em contato com o grupo de jogadores, e pode solicitar informações, observá-los em silêncio ou trucidá-los por diversão.

CROSSOVER

Esta campanha é a mais promissora (e a mais difícil): o Reino Humano e o Reino Demoníaco possuem um canal aberto, em que ir e vir de um para outro é relativamente fácil. Esse fato, por si só, já cria uma lista extensa de ganchos para aventuras. Os demônios acabariam cobiçando conquistar não apenas riquezas do mundo humano, como também a própria supremacia dos dois mundos – o que resultaria em muitos conflitos massivos. Os humanos, com a perspectiva de ameaças de tal magnitude, formariam exércitos mais do que preparados para os desafios, e os heróis alcançariam escalas épicas (principalmente Paladinos e Clérigos, que teriam suas fés reforçadas). Este *Crossover* lembra os jogos **Ghosts and Goblins** e **Ghouls and Ghosts** da **CAPCOM**, os títulos que deram origem à ideia de Demon's Crest.

Sugestões de subtipos de campanhas:

- a) **Ghosts and Goblins:** os jogadores são Paladinos ou Clérigos, instruídos por suas religiões (ou divindades) para exorcizar e banir os demônios, purificando o Reino Humano de suas presenças abomináveis. Talvez algumas cidades já estivessem completamente dominadas pelos seres demoníacos, ou algum reino já dispusesse de um novo (e maldito) Rei, cabendo aos jogadores destroná-lo.
- b) **Ghouls and Ghosts:** os jogadores são demônios, tentando sobreviver em meio aos reinos humanos, enquanto desafiam heróis, saqueiam vilarejos, tentam derrubar soberanos e acumular tesouros. Cada demônio do grupo de jogadores seria poderoso o bastante para enfrentar sozinho uma equipe de heróis, caso contrário, não irão durar muito.
- c) **O duas-caras:** um demônio entraria no Reino Humano e assumiria a aparência de um cidadão nobre e respeitável. Então, com naturalidade, contrataria um grupo de aventureiros para realizar diversas missões a seu gosto, talvez até enviando-os para enxotar seus rivais compatriotas. Os jogadores descobririam tarde demais a real identidade do contratador.
- d) **A Caça:** Heróis humanos e demônios audazes entrariam numa caçada implacável, revezando caça e caçador, em uma história cheia de confrontos e perseguições. O uso de magia, poderes e artefatos seria pano de fundo para este subtipo. Sugere-se que o grupo de jogadores seja dividido entre personagens humanos e demônios, tomando extremo cuidado em equilibrar níveis de poder e condições.

Capítulo II – Personagens

Para jogar com um personagem demônio, habitante do Reino Demoníaco, é preciso seguir um conjunto diferente de regras. O Mestre de Jogo pode alterar toda e qualquer regra aqui descrita, caso entenda que o sistema é muito apelativo ou desequilibrado.

Os demônios são seres sobrenaturais, com características variadas e imprevisíveis, com personalidades maliciosas e egoístas, geralmente, de Alinhamento Caótico.

Sendo criaturas imprevisíveis, um demônio pode ter a aparência que quiser: desde um cão enorme sem pele, com órgãos expostos, a uma máquina de escrever com uma boca cheia de dentes afiados e tentáculos pegajosos no lugar das teclas.

Para evitar confusões e discussões em mesa de jogo quanto a obter certas vantagens clandestinas em escolher a aparência, o aspecto do "demônio tipo-gargula" (isto é, humanoide, talvez com asas, cara feia, garras, talvez chifres...) foi escolhido para retratar os personagens no jogo da CAPCOM. Se o jogador desejar definir uma aparência diferente para seu demônio, deve conversar com o Mestre de Jogo, que dará a palavra final. Nenhuma vantagem pode ser extraída de uma aparência sem o consentimento do Mestre (por exemplo, caso o jogador queira um demônio gigantesco, com vários membros coordenados ou invisível).

Demônios – aspectos raciais

Os demônios são seres cuja própria existência é mágica – eles não possuem aparência definida, seus corpos variam em todos os aspectos, o que comprova que sejam seres nascidos no plano do Caos. Sua origem é um mistério insondável até mesmo para o bruxo mais corrompido e estudioso.



Cada demônio é um indivíduo, possuindo seu nome (ou nomes) e personalidade específicos, em detrimento de padrões raciais. Dizem as lendas que, caso um mago saiba um dos nomes verdadeiros de um demônio, pode obter controle total sobre ele, usando os rituais certos. No entanto, nenhum demônio revela seu verdadeiro nome, nem sob tortura. Por isso, eles costumam se apresentar usando nomes sugestivos e falsos. Alguns usam epítetos em lugar de nomes (por exemplo, “Flagelo Negro”, “Ceifador”, “Mácula das Trevas” etc.).

Esses seres possuem uma moralidade toda particular, que nada se assemelha aos padrões éticos e morais da raça humana – o que pode sempre causar espanto e horror. Não há códigos, lemas, princípios ou sistemas de comportamento para um demônio. Sua existência e vontade são suas únicas leis.

Demônios não possuem alma. Em lugar dela, existe uma “energia mental”, que chamaremos de *psique*. A psique pode recriar seus corpos, caso sejam destruídos. Essa psique é também chamada de “força vital”.

Em seu plano natal, isto é, no Reino Demoníaco, os demônios são bem poderosos e virtualmente imortais – caso seja morto, a força vital de um demônio pode moldar um novo corpo, gastando algum tempo para isso: ele deve gastar um número de dias igual ao total de seus Pontos de Vida para “retornar” – sua força vital atravessa o plano do Caos e chega ao Reino Demoníaco com o novo corpo remodelado, em algum ponto próximo ao local onde foi destruído. A aparência original não é alterada. No entanto, em compensação, um demônio que seja destruído e retorne ao plano natal, perde 1 nível de experiência no processo. Caso ele já tenha apenas 1 nível de experiência, demorará o dobro do tempo para retornar. Se um demônio de nível 1 for destruído mais uma vez, ele não conseguirá mais recompor seu corpo e a morte será definitiva. Esta regra serve tanto para demônios iniciantes (de nível 1, chamados “Inferiores”) quanto para os demônios



que foram destruídos várias e várias vezes, tendo seus níveis reduzidos drasticamente. A explicação para tal fenômeno é que a psique enfraquece muito na segunda vez em que o demônio de nível 1 é destruído, fazendo com que a força vital perca o elo entre matéria e energia, desintegrando-se para sempre.

Eles não ficam inconscientes: caso seus Pontos de Vida cheguem a -1, morrem. Se estiverem em seu Reino, podem retornar. Se estiverem fora do plano natal, eles transformam-se num montículo de carne fumegante e borbulhante, que logo vira pó!

Se um demônio for morto fora de seu Reino, ele estará irremediavelmente destruído – sua força vital será espalhada por outros planos e dimensões, o que provocará a efetiva eliminação de sua existência. Isso significa que, caso um demônio seja morto no Reino Humano, ele estará morto para sempre. Suas capacidades também perdem intensidade quando fora do Reino Demoníaco: cada um dos Poderes Extras tem 50% de chance de simplesmente não funcionar em outros planos. Apenas os Poderes Extras de acréscimo de Atributos e bônus na CA funcionam normalmente, em qualquer plano de existência.

Isso tudo, de certa maneira, indica que demônios não se reproduzem – talvez não haja nem distinção sexual entre eles. Cada demônio é um ser que existe desde o princípio dos tempos, entrando em guerra com seus semelhantes na disputa pelo poder, sendo ocasionalmente destruído e retornando para um infundável ciclo de ódio, violência e cobiça.

Como muitos afirmam, demônios falam muitas línguas, e sabem muitas coisas. Talvez isso seja mera arrogância. Ou exagero das lendas e poemas dos trovadores mais loucos e fanfarrões. Apesar disso, algumas afirmações são seguras: eles não precisam dormir, comer ou beber, e muito menos respirar. Não envelhecem e também são imunes a doenças. Em caso de ferimentos, conseguem regenerar 2 Pontos de Vida por dia.

Demônios são criaturas malignas, o que, na prática, significa que odeiam templos e artefatos sagrados (isto é, de essência benévola). Dias santificados, no Reino Humano, são um verdadeiro incômodo para demônios – chegam a sofrer alergias agudas, o que penaliza todas as suas jogadas em -3. Visitar lugares sagrados e templos também implica nesse mesmo redutor, enquanto o demônio estiver no local. Água benta, por sua vez, provoca dano corrosivo quando em contato com esses seres: como ácido para mortais, a água benta provoca 1d6 pontos de dano no primeiro turno de contato, 1d6-1 no segundo turno, 1d6-2 no terceiro e assim por diante até o dano cessar. Entretanto, símbolos sagrados e o Poder da Fé de Clérigos e Paladinos *não afetam* demônios, a menos que o sacerdote em questão esteja acima do 25º nível. Neste caso, os demônios sofrerão os efeitos da magia *Aterrorizar* automaticamente, por 1d12 turnos, obrigando-os manter distância de sacerdotes tão fervorosos e virtuosos. Armas abençoadas provocam o *triplo* do dano em demônios.

Demônios não possuem classes. Ainda assim, avançam níveis de experiência, que refletem sua evolução em busca de poder e conhecimento aplicado. Ou seja: cada demônio é, por si só, uma raça E uma classe de personagem. Portanto, eles utilizam uma tabela própria de experiência para calcular BA, Jogadas de Proteção e outras características. Esses seres sabem e podem usar Magias Arcanas naturalmente, como se fosse uma aptidão latente – as magias simplesmente aparecem em suas mentes. Eles não precisam usar grimório



(o jogador apenas registra em sua ficha as Magias que o demônio carrega em sua mente). As magias que memorizam só precisam ser escolhidas após um período de 24 horas. Como isso acontece, é outro enigma. Eles também podem aprender magias novas, como um mago normal, bastando ter acesso ao texto (grimório ou pergaminho), e realizar o teste baseado em Inteligência.

Eles possuem uma Classe de Armadura natural de +4, e dois ataques básicos: garras (1d6) e mordida (1d8). Os bônus de Força são aplicáveis. Também possuem uma imunidade natural a algumas magias: *Sono*, *Enfeitiçar Pessoas* e outras magias de controle da mente não lhes fazem efeito algum. Magias Divinas com intenções benévolas provocam-lhes o dobro dos efeitos. A magia *Bênção*, em particular, se for usada contra um demônio, pode lhe causar 3d6 pontos de dano!

Demônios não podem ser ressuscitados, reanimados ou reencarnados.

Durante um combate, demônios podem perder o controle com facilidade e entrar em estado de fúria insana, continuando a atacar um adversário mesmo que ele esteja morto. A cada três ataques bem sucedidos que um demônio receber, ele deve fazer uma Jogada de Proteção com o bônus de Sabedoria. Em caso de falha, ficará furioso e atacará incessantemente o oponente em questão, durante um número de turnos igual à sua Sabedoria. Enquanto estiver furioso, um demônio não pode usar magias, poderes ou ataques especiais: apenas ataques normais são permitidos (com garras, mordidas ou com a arma que estiver à mão). Ele ainda ganha um bônus de +3 em seus ataques e dano. Depois disso, ele pode fazer outra Jogada de Proteção para verificar se consegue controlar a fúria. Caso falhe, atacará o inimigo mais próximo. Se não houver inimigos, ele atacará seus aliados! Se seus Pontos de Vida forem reduzidos a -1, o demônio cairá morto.

Atributos: os atributos de um demônio seguem um sistema de rolagem especial. Para definir essas características, veja o quadro:

Força, Constituição, Inteligência: role 2d6 + 10 para cada um.

Sabedoria e Destreza: role 3d6 para cada um.

Carisma: role 2d6+2

Poderes: A cada três níveis de experiência, um demônio ganha um poder extra: algo em sua evolução mística lhe concede uma vantagem, magia ou poder que simplesmente desenvolve-se naturalmente. O jogador deve, então, rolar 1d100 e verificar segundo a tabela **Poderes Extras**, a cada 3 níveis avançados. Um poder não pode ser adquirido duas vezes, com exceção do aumento em Atributos.

Experiência: os demônios seguem uma progressão especial na tabela de experiência: eles precisam acumular mais pontos que qualquer classe para subir de nível, e, caso sejam destruídos, perdem um nível – perdendo também os pontos de experiência mínimos do nível em que estava. Com isso, o demônio precisa acumular novamente o XP perdido. Nesta situação, ele não perde os Poderes Extras mas, em contrapartida, só terá direito a sortear outro poder na tabela quando superar o nível em que estava quando foi destruído.

Se um demônio destruir outro, ele recebe 40% da experiência que o oponente derrotado tinha naquele momento – talvez seja por isso que os demônios vivam confrontando ou submetendo-se uns aos outros.

Idiomas: demônios podem falar, ler e escrever em seu idioma natal. Também sabem qualquer outro idioma existente, até de outras dimensões, sem necessidade de estudo ou contato com outros seres – desde que os idiomas extras estejam dentro dos limites indicados pelo valor de Inteligência.

Resumo:

<i>Vantagens:</i>	<i>Limitações:</i>
<ul style="list-style-type: none">- não possuem classe (profissão);- não precisam comer, beber, dormir ou respirar;- não envelhecem;- imunes a doenças;- imunes a magias de controle da mente e Sono;- CA natural +4;- infravisão de 40m;- não são afetados pelo Poder da Fé;- não precisam de grimório;- usam d10 como Dado de Vida;- podem usar todos os itens mágicos;- depois do nível 8, podem atacar 2 vezes por turno;- a cada 3 níveis, ganham um poder extra.- movimento 9 metros.- Força, Inteligência e Constituição: 2d6+10;- Sabedoria e Destreza: 3d6;- Carisma: 2d6+2.	<ul style="list-style-type: none">- em dias santos e locais sagrados, -3 em todas as jogadas;- água benta causa 1d6 por turno;- armas abençoadas causam dano x3;- fora de seu plano, podem ser destruídos;- não podem ser ressuscitados;- magia Bênção causa-lhes 3d6 de dano;- não podem usar itens abençoados;- fora de seu plano natal, não regeneram, seus poderes extras têm 50% de chance de falhar, não podem atacar pessoas muito fervorosas e não podem cruzar círculos de proteção;- entram em estado de fúria facilmente;- não ficam inconscientes: se os PVs chegarem a -1, morrem;- perdem XP ao serem destruídos;- se forem destruídos duas vezes no nível 1, a morte é definitiva.



Tabela de Experiência: Demônios

Nível	XP	Dado de vida	Base de ataque	Jogada de Proteção	Círculo de				Magias 5º	Arcanas			
					1º	2º	3º	4º		6º	7º	8º	9º
1	0	1	+1	16	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5.000	2	+2	16	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	10.000	3	+3	15	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	20.000	4	+4	15	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	40.000	5	+5	14	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	80.000	6	+6	14	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	160.000	7	+7	13	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	320.000	8	+7/+3	13	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	580.000	9	+8/+4	12	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	840.000	+2	+9/+4	12	5	4	3	3	2	-	-	-	-
11	1.100.000	+4	+10/+5	11	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12	1.360.000	+6	+11/+5	11	5	5	4	3	3	2	-	-	-
13	1.620.000	+8	+12/+6	10	6	5	4	4	3	2	-	-	-
14	1.880.000	+10	+13/+6	10	6	5	5	4	3	3	-	-	-
15	2.140.000	+12	+14/+7	9	7	6	5	4	4	3	1	1	-
16	2.400.000	+14	+15/+7	9	7	6	5	5	4	3	2	2	-
17	2.660.000	+16	+16/+8	8	8	7	6	5	4	4	2	2	1
18	2.920.000	+18	+17/+8	8	8	7	6	5	5	4	3	2	2
19	3.180.000	+20	+18/+9	7	9	8	7	6	5	4	3	2	2
20	3.440.000	+22	+19/+9	7	9	8	7	6	5	5	3	3	2
21	3.740.000	+24	+20/+10	6	9	9	8	6	6	5	3	3	2
22	4.040.000	+26	+21/+10	6	9	9	8	7	6	5	4	3	3
23	4.340.000	+28	+22/+11	5	9	9	9	7	6	6	4	3	3
24	4.840.000	+30	+23/+11	5	9	9	9	7	7	6	4	4	3
25	5.340.000	+32	+24/+12	4	9	9	9	8	7	6	4	4	3
26	5.840.000	+34	+25/+12	4	9	9	9	8	7	7	5	4	4
27	6.340.000	+36	+26/+13	3	9	9	9	8	8	7	5	4	4
28	5.840.000	+38	+27/+13	3	9	9	9	9	8	7	5	5	4
29	7.340.000	+40	+28/+14	2	9	9	9	9	8	8	5	5	4
30	7.840.000	+42	+29/+14	2	9	9	9	9	9	8	6	5	5

Nota: os níveis marcados em **negrito** indicam que o jogador deve sortear um Poder Extra.



Tabela de Poderes Extras

1d100	Poder	1d100	Poder
01	Acréscimo permanente de +3 em Força	51	Acréscimo permanente de +2 em Destreza
02	Bônus de +5 na CA (a pele enrijece)	52	Possessão (veja a seguir)
03	Metamorfose 1 (veja a seguir)	53	Voa (tipo B)
04	Voa (tipo C)	54	Bônus de +1 na CA (escamas)
05	Possessão (veja a seguir)	55	Acréscimo permanente de +1 em Força
06	Sopro de Fogo 1	56	Possessão (veja a seguir)
07	Aura de medo (veja a seguir)	57	Sopro de Gelo 1
08	Chifres	58	Acréscimo permanente de +1 em Constituição
09	Dois membros extras (+2 ataques por turno)	59	Seguidores: 2d6+2 Sombras
10	Sopro Relâmpago	60	Redução de dano 3
11	Acréscimo permanente de +2 em Constituição	61	Mimetismo
12	Redução de dano 2	62	Sopro de Fogo 1
13	Telecinese	63	Transmissão Telepática
14	Voa (tipo A)	64	Acréscimo permanente de +2 em Força
15	Sopro de Gelo 1	65	Invulnerável a magias de 1º círculo
16	Desmaterialização	66	Seguidores: 2d8+2 Esqueletos Guerreiros
17	Chifres	67	Super Audição
18	Aderência	68	Bônus de +4 na CA (a pele enrijece)
19	Velocidade (movimento +3 metros andando)	69	Regeneração de membros perdidos
20	Visão Raios-X	70	Sopro de Gelo 2
21	Acréscimo permanente de +3 em Constituição	71	Aura de medo (veja a seguir)
22	Super Audição	72	Invulnerável a fogo/calor extremo
23	Seguidores: 1d4+1 Espectros	73	Dois membros extras (+2 ataques por turno)
24	Salto extra planar	74	Voa (tipo B)
25	Paralisar	75	Acréscimo permanente de +1 em Destreza
26	Um membro extra (+1 ataque por turno)	76	Chifres
27	Metamorfose 3 (veja a seguir)	77	Acréscimo permanente de +1 em Sabedoria
28	Acréscimo permanente de +3 em Força	78	Redução de dano 4
29	Invulnerável a ataques físicos	79	Desmaterialização
30	Sopro de Fogo 2	80	Metamorfose 2 (veja a seguir)
31	Invulnerável a gelo/frio extremo	81	Velocidade (movimento +3 metros andando)
32	Mimetismo	82	Bônus de +3 na CA (a pele enrijece)
33	Seguidores: 2d8+2 Esqueletos Guerreiros	83	Voa (tipo C)
34	Acréscimo permanente de +1 em Força	84	Telecinese
35	Redução de dano 5	85	Sopro Relâmpago
36	Regeneração de membros perdidos	86	Truque
37	Sopro de Gelo 1	87	Acréscimo permanente de +3 em Inteligência
38	Possessão (veja a seguir)	88	Visão Raios-X
39	Dreno de Pontos de Vida	89	Aderência
40	Seguidores: 2d6+2 Sombras	90	Salto extra planar
41	Provocar Amnésia	91	Seguidores: 1d4+1 Sombras
42	Truque	92	Percepção Mística
43	Transmissão Telepática	93	Um membro extra (+1 ataque por turno)
44	Bônus de +1 na CA (escamas)	94	Dreno de Atributo
45	Acréscimo permanente de +1 em Destreza	95	Voa (tipo A)
46	Acréscimo permanente de +1 em Força	96	Acréscimo permanente de +2 em Constituição
47	Percepção Mística	97	Chifres
48	Sopro de Gelo 2	98	Acréscimo permanente de +3 em Força
49	Bônus de +2 na CA (a pele enrijece)	99	Sopro de Fogo 1
50	Acréscimo permanente de +1 em Sabedoria	100	Acréscimo permanente de +3 em Destreza

Descrição de Poderes Extras:

Muitos dos poderes da lista anterior exigem um esclarecimento melhor. Caso haja incoerência entre dois poderes ou caso desequilibrem a campanha, o Mestre de Jogo pode vetá-los. Em certos casos, a descrição informa que um poder é “ativo permanentemente”: isso significa que o poder funciona de modo constante, como se fosse uma habilidade natural (como ouvir, caminhar ou falar). Poderes ativos permanentemente pode ser “desativados” caso o demônio deseje. Outros são obviamente permanentes, como o acréscimo de bônus em Atributos, CA, chifres e membros extras.

Os poderes de acréscimo de Atributos e bônus em Classe de Armadura **são cumulativos**: ou seja, se você sortear Bônus de +2 na CA em dois níveis seguidos ao longo da evolução do demônio, deverá *somar* os dois efeitos, resultando em um bônus de +4 na CA.

Aderência: o demônio é capaz de subir em paredes e tetos como uma aranha. Considere que ele tenha o talento *Escalar Muros* 120%. Este poder é ativo permanentemente.

Aura de Medo: funciona como a magia *Aterrorizar*, mas só afeta mortais. Este poder é ativo permanentemente. O demônio pode anular os efeitos deste poder quando quiser.

Chifres: cerca de 1d4 chifres surgem em alguma parte do corpo do demônio, definido pelo jogador. A forma dos chifres também é escolhida pelo jogador, podendo ser encurvados, pontudos ou de ponta romba. Eles causam 1d6 de dano se usados em combate, levando em conta o bônus em Força.

Desmaterialização: o demônio torna-se insubstancial, isto é, uma silhueta translúcida sem matéria, capaz de atravessar qualquer obstáculo sólido. Nesta forma, ele é imune a todo tipo de ataque físico, inclusive ataques com armas mágicas. Magias podem afetá-lo. Apenas os pertences pessoais do demônio também se tornam insubstanciais, podendo ser levados com ele (até um máximo de 10 quilos). Este poder tem a duração de 2d8+6 turnos e pode ser usado uma vez por dia.

Dois membros extras: dois pequenos braços, tentáculos ou pinças, nascem no corpo do demônio. Os membros possuem $\frac{1}{2}$ da Força do demônio e causam 1d4+3 de dano em combate. Com eles, o demônio realizar mais 2 ataques por turno.

Dreno de Atributo: com algum ataque, o demônio consegue drenar 1d4 pontos de algum Atributo de um oponente. O demônio precisa tocar a vítima, que tem direito a uma Jogada de Proteção com bônus em Sabedoria. Em caso de falha, perderá o valor indicado no Atributo escolhido. O Atributo voltará ao normal em 1d6+2 turnos. Caso os Atributos de uma criatura cheguem a zero com este poder, ele morrerá. Funciona uma vez por dia.

Dreno de Pontos de Vida: com um toque, o demônio pode absorver 2d8+6 PVs de uma vítima e usá-los para repor seus próprios PVs. O alvo tem o direito a uma Jogada de Proteção com bônus em Sabedoria para evitar os efeitos deste poder. Os PVs de um demônio não podem exceder o limite máximo com este poder, que funciona uma vez por dia e tem duração instantânea.

Invulnerável a ataques físicos: este poder (ativo permanentemente) faz com que o demônio só seja ferido por magias ou armas mágicas +1 ou melhores. Armas abençoadas e água benta continuam provocando dano normal.

Invulnerável a fogo/calor extremo: magias baseadas em fogo e o fogo natural não fazem efeito no demônio. Temperaturas absurdamente altas também não o afetam. Este poder é ativo permanentemente.

Invulnerável a gelo/frio extremo: magias baseadas em gelo, congelamento e o frio natural não afetam o demônio. Inverno rigoroso e nevascas não o afetam. Este poder é ativo permanentemente.

Metamorfose 1: com este poder, o demônio pode assumir a forma de algum animal, seja ele terrestre, aquático ou voador. A metamorfose acontece em 1 turno, e tem a duração de $2d8+2$ minutos. Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Metamorfose 2: com este poder, o demônio pode assumir a forma de uma pessoa dentre as seguintes raças: elfo, anão, halfling ou humano. A metamorfose leva 1 turno para acontecer, dura $3d8+10$ minutos e funciona 1 vez por semana.

Metamorfose 3: este poder é a soma dos dois poderes acima. Funciona 1 vez por semana, por $3d8+10$ minutos.

Mimetismo: o demônio é capaz de alterar os pigmentos de sua pele de acordo com o ambiente que o cerca, obtendo grandes chances de não ser notado. Em termos de jogo, é como se ele tivesse os Talentos de Ladrão *Mover-se em Silêncio* e *Esconder-se nas Sombras*, ambos em nível 75%, enquanto estiver usando este poder. Funciona uma vez por dia, e tem a duração de $2d6+8$ turnos.

Paralisar: de algum modo, o demônio consegue paralisar oponentes – com tentáculos, veneno, olhar hipnótico, voz melodiosa etc. O poder faz efeito com um número de vítimas cujo total de níveis não exceda metade do nível de experiência do demônio, arredondado para baixo. Cada vítima precisa ter sucesso em uma Jogada de Proteção com bônus em Sabedoria. Em caso de falha, a paralisia terá a duração de $1d8+2$ turnos. Este poder pode ser usado uma vez por dia.

Percepção Mística: com este poder, o demônio pode encontrar objetos perdidos, saber se há alguma armadilha no local ou algum item mágico, se uma pessoa em particular está por perto e em qual direção, se há alguma porta ou passagem secreta nos arredores e qual foi o último objeto usado dentro de um conjunto. Este poder funciona dentro de uma área de 15 metros de diâmetro e pode ser usado uma vez por dia.

Possessão: com este poder, o demônio torna-se etéreo e assume o corpo de um mortal (humano, anão ou halfling), tendo controle absoluto sobre suas ações. Enquanto estiver no corpo de alguém, o demônio poderá usar todas as suas habilidades E as habilidades e conhecimentos da vítima, com exceção do Poder da Fé e das Magias Divinas. O demônio também tem acesso a todas as lembranças e outras informações contidas na mente do possuído. A vítima entrará num tipo de transe, não se lembrando de nada do que fez enquanto estava possuída. A possessão altera alguns traços da aparência da vítima: olhos totalmente vermelhos ou negros, feridas pelo corpo, queda de cabelo, unhas pontudas, cheiro diferente etc., são alguns dos sintomas. Todo dano que a vítima sofrer o demônio também sofrerá – mas, se o possuído morrer, o demônio será instantaneamente expulso do corpo, sem sofrer nenhum dano adicional.

Para conseguir fazer este poder funcionar, a vítima deve falhar em uma Jogada de Proteção, considerando o bônus em Sabedoria. A possessão dura $2d10+1$ dias, e só funciona uma vez por mês.

Provocar Amnésia: funcionando apenas em mortais, este poder permite que o demônio faça com que a vítima esqueça sua identidade durante $1d4$ horas, se ela falhar em uma Jogada de Proteção com bônus de Sabedoria. Ela não poderá usar nenhuma habilidade durante o efeito deste poder, que pode ser usado uma vez por dia.

Regeneração de membros perdidos: caso o um membro (braço, perna, cauda, tentáculo...) de um demônio tenha sido amputado ou inutilizado em combate, com este poder, pode regenerá-lo em $3d6+2$ turnos. Funciona uma vez por semana, um membro de cada vez.

Salto extra planar: este poder permite que o demônio viaje para outros planos de existência. Um número considerável de seres poderosos conseguem saltar do Reino Demoníaco para o Reino Humano, indo e voltando em busca de riquezas, para raptar pessoas ou cometer atos de pura perversidade. Para usar este poder, é preciso fazer uso de um espelho do tamanho do demônio. O espelho não pode estar quebrado ou trincado. O demônio só pode levar uma pessoa durante o salto, de até 3 níveis de experiência. É necessário que o demônio *conheça* o plano para onde quer saltar – para isso, deve aprender o caminho, talvez lendo algum pergaminho, fórmula ou livro antigo. Funciona uma vez por semana.

Seguidores: por alguma razão, o demônio atraiu seguidores poderosos, que o admiram ou temem, aceitando suas ordens literalmente. Estes seres (sombras, espectros e esqueletos) lutarão por ele até suas mortes, e não deixarão ninguém se aproximar, exceto se o demônio permitir. Caso os seguidores sejam destruídos, não aparecerão outros para substituí-los.

Sopro de Fogo 1: este poder permite que o demônio cuspa uma pequena bola de fogo, com no máximo 90 cm de aresta, a uma distância máxima de 10 metros, capaz de causar 1d8+1 de dano, com um acréscimo de +2 pontos de dano a cada 3 níveis do demônio. A bola de fogo é capaz de queimar qualquer material inflamável, além de oferecer o risco de um incêndio. O demônio pode usar este poder a cada 6 turnos. Para todos os efeitos, os poderes de Sopro são mágicos.

Sopro de Fogo 2: este poder permite que o demônio exale uma labareda de fogo em forma de cone com 1m de largura na extremidade e 2m de extensão. O cone de fogo dura 1 turno, e causa 1d8 de dano, com um acréscimo de +3 pontos a cada 3 níveis do demônio. A labareda pode incendiar diversos materiais. Este sopro de fogo pode ser usado uma vez a cada 6 turnos.

Sopro de Gelo 1: o demônio cospe uma adaga de gelo afiadíssima que provoca 1d8+4 de dano por perfuração, podendo atravessar até uma tábua de madeira com 5 cm de espessura. Este poder pode ser usado uma vez a cada 6 turnos.

Sopro de Gelo 2: o demônio exala uma baforada gélida, capaz de congelar líquidos e causar 1d6+4 de dano por hipotermia em seres vivos. O dano aumenta em +2 a cada 3 níveis. O sopro dura 1 turno e pode ser usado uma vez a cada 6 turnos.

Sopro Relâmpago: o demônio pode cuspir um raio como a magia Relâmpago (manual Old Dragon, pág.97), uma vez a cada 2d8 turnos.

Super Audição: o demônio possui uma audição ultrasensível, conseguindo ouvir até os batimentos cardíacos de alguém escondido em uma sala fechada até 5 metros distante de onde está. Ladrões não escapam deste poder, que pode ser usado uma vez por dia, durante 2d6+1 turnos.

Telecinese: o demônio pode mover com o poder da mente um ou mais objetos com um peso total igual ao seu nível de experiência em quilos. Os objetos são movidos com a velocidade de 1m por turno. Este poder dura por 2d8+4 turnos. Funciona uma vez por dia.

Transmissão Telepática: o demônio pode enviar uma mensagem do tamanho de duas linhas para a mente de qualquer ser (tanto um mortal quanto outro demônio). A mensagem pode atravessar qualquer distância, mas o demônio precisa conhecer a criatura que vai recebê-la (e saber falar seu idioma). Funciona uma vez por dia.

Truque: este poder realiza pequenas travessuras perversas e fenômenos sobrenaturais com duração instantânea, para confundir, amedrontar ou provocar vítimas. Dentre os efeitos possíveis que este poder provoca, estão: bater todas as portas de uma casa (se não estiverem trancadas), apagar todas as velas de uma sala, abrir todas as janelas de um aposento, virar algumas páginas de um livro, fazer objetos caírem de seus lugares, mover por alguns segundos cadeiras de balanço, brinquedos, papéis etc., fazer uma gaveta abrir e fechar com força, fazer sons desconexos serem emitidos de lugares indefinidos, criar uma leve e repentina brisa

em um ambiente, levantar vestidos, mover os ponteiros de um relógio ao contrário por alguns momentos e outras brincadeiras maliciosas e assustadoras. Este poder pode ser usado uma vez por dia a cada 3 níveis de experiência.

Um membro extra: um braço curto, tentáculo pequeno ou apêndice nasce em algum lugar do corpo do demônio. Este membro é mais curto e atrofiado que o normal, e possui apenas $\frac{1}{4}$ da Força do demônio. Se for usado em combate, pode causar 1d4+1 de dano.

Visão de Raios-X: o demônio consegue ver através de paredes de qualquer tipo de material (com exceção de alguns raros), uma vez por dia, durante 2d6+1 turnos.

Voa (tipo A): este poder permite que o demônio voe como um pássaro, com o dobro de sua velocidade de Movimento. A altura máxima do voo é de 100 metros.

Voa (tipo B): este poder permite que o demônio voe como uma águia das mais velozes, com uma velocidade de cinco vezes o seu Movimento em terra. A altura máxima do voo é de 800 metros.

Voa (tipo C): este poder permite que o demônio voe planando como uma asa delta, com uma velocidade igual ao seu Movimento em terra. A altura depende do ponto de onde o demônio saltou. Ele não pode alçar uma altura maior que a do salto inicial – na verdade, o demônio plana lentamente até o chão, o que pode depender da força dos ventos.

Bestiário Demon's Crest:

Caso o grupo de personagens-jogadores queira avançar alguns níveis em missões básicas de caça e combate, sempre é possível providenciar “bois-de-piranha” e desafios para avaliar o potencial combativo de cada demônio.

Para resumir o assunto, muitos dos monstros descritos no manual básico de OLD DRAGON existem por todas as terras do Reino Demoníaco, e alguns outros monstros que ficam a cargo da imaginação do Mestre de Jogo. Os seguintes seres podem ser encontrados com frequência em explorações aleatórias:

Arak-Tachna (comum), Aparição (comum), Aranha Gigante, Banshee, Basilisco, Carniçal, Cria estelar de Cthulhu (comum), Cria Abissal, Cubo Gelatinoso, Dragões (todos os tipos), Espectro (comum), Esqueleto e Esqueleto Guerreiro (comuns), Grifo, Hidra (comum), Inumano, Mantícora, Medusa, Múmia, Naga, Ogro, Quimera (comum), Shoggoth (aos montes), Sombra (comum), Tirano Ocular (talvez mais de um!), Troll, Verme Devorador, Warg, Wyvern e Zumbi.

Caso o Mestre queira ser fiel à temática de Demon's Crest, eis algumas adaptações de criaturas encontradas durante o jogo da CAPCOM:

Ovnunu

(Grande e Caótico)

CA: 19/10*

DV: 80 PVs/10+3 DV*

JP: 15/13*

RM: 60%/0%*

RD: 10/0*

Mov.: 2m

Ataques: 4 olhos +12 (1d10+6), 1 raio ótico +10 (1d8+4)

Tesouro: 60% e 1d8 itens mágicos

Prêmio: 14.500 XP

Moral: 10



Força 18, Destreza 10, Constituição 17, Inteligência 16, Sabedoria 16, Carisma 1

** os valores à esquerda da barra referem-se ao Plasma, enquanto que os valores à direita referem-se ao próprio Ovnunu.*

Ovnunu é um lorde de uma distante cidadela perdida nos confins do Reino dos Demônios. Seu corpo é, em maior parte, composto por um olho imenso, de cerca de 3 metros de diâmetro, com vários tentáculos em sua base, os quais o ajudam a se locomover. No entanto, Ovnunu está quase sempre envolto por uma massa de plasma esmeralda, semi-translúcida, flexível e pegajosa como membranas de uma ameba. Dentro desse plasma, Ovnunu gera pequenos inúmeros filhotes, que são usados para reconhecimento, espionagem e defesa. Quando estão em desuso, costuma digeri-los usando o plasma (que contém suco gástrico).

Os filhotes de Ovnunu são regurgitados e voam a uma velocidade de 5 m, em qualquer direção. Eles possuem CA 14 e 5 PVs. Quando encontram um ser que ofereça ameaça, os olhos projetam-se na direção do alvo e explodem, provocando 1d10+6 de dano. Até 4 olhos podem atacar um mesmo alvo de uma só vez. Normalmente, Ovnunu é encontrado com cerca de 2d12+2 filhotes dentro de sua proteção celular. Novos olhos são gerados a cada 1d8+2 horas

Proteção de plasma: A membrana de Ovnunu é imune a ataques físicos e tem alta resistência mágica (60%). Ela só pode ser danificada com armas mágicas+3 ou melhores e ainda possui uma alta resistência a dano (10). Para destruir o plasma, é necessário provocar 80 pontos de dano, o que fará que Ovnunu fique sem proteção. Entretanto, ele começará a produzir um novo plasma, que ficará pronto em 1d12+8 turnos.

Quem se aproximar da membrana e tocá-la, arrisca-se a ser agarrado por ela e ficar preso – o plasma tentará absorver uma criatura de tamanho Médio, para digeri-la lentamente (1d8 de dano por turno). Para se libertar, a vítima precisa ter sucesso em um Teste Resistido de Força contra Ovnunu. Caso falhe, será engolida e precisará ter sucesso em mais dois Testes Resistidos. Se falhar novamente, pode continuar tentando se libertar até que perca a consciência ou morra com o corrosivo suco gástrico no interior da membrana.

Algumas raras vezes, Ovnunu emerge de seu plasma para sentir o ar ao seu redor, coletar itens ou fazer mágicas (ele não consegue lançar magias quando está dentro do plasma). No momento em que está *fora* de sua proteção, as características de Ovnunu são mais frágeis: utilize o segundo valor, depois da barra, em cada item de sua planilha (acima). Ele só pode usar seu raio ótico quando está fora do plasma. Ovnunu pode usar magias como se fosse um demônio de nível 10.

Somulo

(Grande e Caótico)

CA: 28

DV: 16+4

JP: 13

RM: 15%

RD: 6

Mov.: 20m

Ataques: 2 garras +20 (3d6+7), 1 mordida +14 (2d8+4)

Baforada: 2d6+12 de dano, renova a cada 1d6 turnos

Tesouro: 70% e 1d8 itens mágicos

Prêmio: 18.000 XP

Moral: 12

Força 24, Destreza 15, Constituição 19, Inteligência 17, Sabedoria 15, Carisma 5



Somulo é um Dragão-Demônio famigerado e temido por todo o Reino dos Demônios – ele tem seu próprio feudo, possuindo escravos e servos subjugados para satisfazer seus interesses. Mesmo assim, Somulo prefere agir por conta própria na maioria das vezes.

No jogo Demon's Crest, durante a guerra civil causada pela chegada das Cristas Mágicas, Somulo combateu e foi derrotado por Firebrand, mas antes, deu bastante trabalho ao demônio vermelho.

Este ser só pode ser ferido por armas mágicas +2 ou melhores, ou por armas de prata ou abençoadas. Magias funcionam normalmente, mas Somulo tem uma chance de 15% de resistir completamente aos efeitos de uma magia. Ele pode usar magias como um demônio de nível 20, fica a cargo do Mestre de jogo quais estão memorizadas. Se Somulo obtiver um 20 natural (isto é, sem acréscimos) no lance do dado ao atacar com sua mordida, ele é capaz de engolir inteiro um ser de tamanho Médio (até 2 metros de altura).

Belth

(Médio e Caótico)

CA: 22

DV: 13

JP: 13

RM: 15%

RD: 2

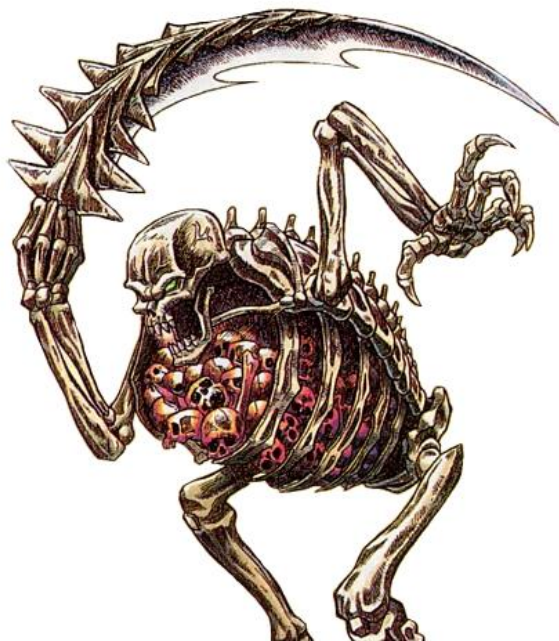
Mov.: 9m

Ataques: 1 garra +12 (2d6+5), 1 espada +15 (2d8+9)

Tesouro: 65% e 1d6 itens mágicos

Prêmio: 10.500 XP

Moral: 12



Força 20, Destreza 15, Constituição 19, Inteligência 16, Sabedoria 13, Carisma 2

Belth é um demônio que habita uma enorme planície que foi campo de uma terrível guerra há alguns séculos, cujo solo já não se vê mais por estar totalmente recoberta por um mar de ossos. Ele é imune a ataques físicos, sendo ferido apenas por armas mágicas +2 ou melhores e magia. Armas perfurantes não lhe causam nenhum dano, mesmo que sejam mágicas (flechas, lanças, azagaias...). Belth utiliza uma espada segmentada de 1,80m feita de ossos de seu corpo, que pode ser esticada por até 6 metros em um ataque. A espada é mágica (+4), indestrutível e não pode ser derrubada de sua mão, pois é parte de seus próprios ossos. O toque da garra de Belth também pode drenar 1d4 pontos de Força. Ele pode usar este poder uma vez por dia. O valor drenado em Força retorna para a vítima após 1d6+2 turnos.

Fontes:

Livros:

GURPS Magia, Grimório, Horror, Supers, Fantasy – Steve Jackson Games;
Dungeons and Dragons – Dungeon Master's Guide to Immortals - TSR;
Dungeons and Dragons – Creature Catalogue – TSR;
Advanced Dungeons and Dragons – Livro do Mestre e Livro dos Monstros – TSR, Editora Abril;
Belas Maldições – Neil Gaiman e Terry Pratchett – Bertrand Brasil;
Deuses Americanos – Neil Gaiman;
Livros de Sangue (série completa) – Clive Barker – Civilização Brasileira.

Quadrinhos:

Hellblazer, Vertigo Comics;
Livros da Magia, idem;
Sandman, idem.
Hellboy, Dark Horse Comics.

Filmes e séries:

A Lenda, Anjos Rebeldes (“The Prophecy”, só o primeiro), Coração Satânico, Evil Dead (todos), Hellraiser, Hellboy, O Exorcista e dezenas de outros filmes tipo B. Millenium, Twilight Zone, Fringe, Supernatural.

Fonte das imagens:

Google.

Jogos:

Gargoyle's Quest I e II, Ghosts and Goblins, Ghouls and Ghosts, Super Ghouls and Ghosts, Actraiser I e II, Black Tiger, Cadash, Diablo (todos), The Elder Scrolls, Demon's Souls, e uma centena de outros jogos (tudo quanto é jogo tem um demoniozinho à espreita...).

Autor: Rodrigo da Silva (<http://alforje.wordpress.com/>) – Julho/2012.